

NORMATIVA ULTIMATE - DEPORTE JOVEN

El programa **Deporte Joven 2026** tiene como finalidad ofrecer la oportunidad de realizar actividades en el medio natural, dirigidas al alumnado de los distintos centros de Educación Secundaria de la isla de Tenerife.

1. LAS JORNADAS:

1.1.- Las jornadas se desarrollarán en días lectivos, en horario de 8:00 a 14:00 horas, e incluirán los traslados desde el centro educativo hasta el lugar donde se llevará a cabo la actividad.

1.2.- Cada centro que haya obtenido plaza deberá participar con un equipo mixto que deberán ir acompañados por dos docentes responsables.

2. OBJETIVOS:

2.1.- Objetivo general: El objetivo general del programa “Deporte Joven” es apoyar a los centros educativos de Tenerife en el fomento de los hábitos de vida activos y saludables, promoviendo la actividad físico-deportiva (AFD) en el alumnado, favoreciendo así una adherencia a la práctica regular de AFD que conlleve beneficios directos en la salud física, psíquica y social del alumnado.

2.2.- Objetivos específicos

- Fomentar la práctica regular de actividad física mediante la participación en Ultimate, promoviendo un estilo de vida activo y saludable que contribuya a la mejora de la resistencia aeróbica, la velocidad, la agilidad y la coordinación general del alumnado.
- Desarrollar habilidades motrices diversas propias del Ultimate, tales como velocidad, agilidad, precisión de lanzamiento y recepción de pase, los desplazamientos ofensivos y defensivos, los cambios de dirección y la ocupación eficaz del espacio de juego.
- Promover los valores del “Espíritu de Juego” (Spirit of the Game) característico del Ultimate, fomentando la honestidad, el respeto a las normas, la resolución dialogada de conflictos y el juego limpio sin arbitraje externo.
- Favorecer el trabajo en equipo y la cooperación, potenciando la comunicación entre iguales, la toma de decisiones colectiva y la asunción de roles dentro del juego.

- Desarrollar la autonomía y la responsabilidad personal, implicando al alumnado en la organización del material, el autoarbitraje y el cumplimiento de las normas de seguridad durante la práctica.
- Impulsar la inclusión y la coeducación, garantizando la participación activa de todo el alumnado en un deporte mixto, accesible y adaptable a diferentes niveles de habilidad.
- Establecer conexiones interdisciplinares, relacionando la práctica del Ultimate con contenidos de Educación Física (táctica y estrategia), Valores Cívicos (respeto y convivencia) y Tecnología (análisis del juego mediante apps o vídeo).

3. ÁMBITO DE ACTUACIÓN:

El ámbito de actuación comprende toda la isla de Tenerife, estableciéndose cuatro zonas geográficas de competición:

- Zona 1 (Norte): La Victoria, Los Realejos, Santa Úrsula, San Juan de la Rambla, La Guancha, Puerto de la Cruz, La Orotava, La Matanza, Icod de los Vinos, Los Silos, Tacoronte, Santiago del Teide.
- Zona 2 (Metropolitana 1): La Laguna, Tegueste y Candelaria.
- Zona 3 (Metropolitana 2): Santa Cruz y Güímar.
- Zona 4 (Sur): Guía de Isora, Arona, Adeje, Arico y Granadilla de Abona.

No obstante, esta distribución podrá modificarse con el fin de garantizar el equilibrio en el número de equipos por zona.

4. PARTICIPACIÓN:

4.1.- Podrán participar exclusivamente equipos en representación de centros educativos con alumnado de 1.º de Bachillerato, que hayan solicitado su participación en el programa.

4.2.- Cada centro educativo que haya confirmado su participación, deberá presentar un equipo de mínimo 8 y máximo 12 jugadores con composición mixta obligatoria garantizando el mismo número de chicas que de chicos.

4.3.- No se autoriza la participación de equipos de clubes u otras asociaciones deportivas.

4.4.- La inscripción de los equipos deberán ser realizadas y remitidas por cada centro educativo participante, donde constará la relación de sus componentes quienes deberán encontrarse matriculados en ese centro.

4.5.- Se establece un máximo de 64 equipos participantes, distribuidos en 16 equipos por zona. El procedimiento de admisión se realizará por riguroso orden de llegada de las inscripciones en cada zona.

4.6.- Cada centro educativo podrá presentar uno o dos equipos, en función del orden de inscripción y de la necesidad de completar el cuadro de competición.

4.7.- En caso de que alguna persona presente movilidad reducida, alguna limitación funcional o cualquier circunstancia personal que pudiera afectar al normal desarrollo de la actividad, se recomienda comunicarlo con antelación. De este modo, se podrán valorar las adaptaciones necesarias para garantizar una participación segura e inclusiva.

4.8.- Asimismo, deberá informarse previamente sobre cualquier problema médico, lesión o patología relevante.

4.9.- Todas las personas participantes aceptan íntegramente la presente normativa al formalizar su inscripción. En caso de duda en su interpretación prevalecerá la opinión y decisión de la Organización.

4.10.- El alumnado que necesite medicación habitual o de emergencia deberá llevarla consigo durante toda la actividad e informar a las personas responsables sobre el protocolo de administración correspondiente.

4.11.- El alumnado participante deberá llevar a cada jornada: un botellín reutilizable que podrá rellenar con el agua que aporta la organización, así como un desayuno para media mañana y protección solar.

4.12.- A cada participante se le hará entrega de una camiseta del programa con un color específico para cada equipo, que deberá vestir durante la jornada.

5. FASES:

El Torneo se desarrollará en CUATRO fases:

- **Fase previa de grupos:** Dos jornadas por zona, con la participación de 8 equipos por jornada.
- **Fase de grupos:** Participarán los 8 mejores equipos clasificados en la Fase 1 de cada zona.
- **Fase semifinal:** Se enfrentarán los 4 mejores equipos de la Zona Norte contra los 4 mejores de la Zona Sur, y los 4 mejores de la Zona Metropolitana 1 contra los 4 mejores de la Zona Metropolitana 2.
- **Fase final:** Se disputará con los 4 mejores equipos de cada semifinal.



6. FASE PREPARATORIA:

Cada equipo inscrito que participe en el programa recibirá una bolsa de material compuesta por 7 discos (Frisbee) y 7 petos, así como un pen drive con material didáctico de apoyo sobre la modalidad del Ultimate-Frisbee con el objetivo de preparar previamente su participación durante los tiempos de recreo y/o sesiones de Educación Física.

7. JUEGO LIMPIO (SPIRIT DE JUEGO)

7.1.- El juego limpio constituye un pilar fundamental de este deporte. Se espera que tanto el alumnado participante como el profesorado acompañante mantengan un comportamiento ejemplar.

7.2.- El equipo deberá obtener una puntuación media superior a 10 puntos para poder clasificarse para las fases finales. Una puntuación inferior a 10 será considerada como nivel insuficiente de juego limpio y podrá suponer la eliminación.

Objetivo del juego limpio

El objetivo del juego limpio es promover una competición basada en el respeto, la no violencia y los valores humanos fundamentales, fomentando la convivencia, el compañerismo y la responsabilidad compartida.

8. DESARROLLO DE LAS JORNADAS:

8.1.- El terreno de juego será un campo de fútbol de hierba natural o artificial, dividido transversalmente en tres o cuatro campos de aproximadamente 45 x 25 metros, con dos zonas de anotación de 15 metros de profundidad.

8.2.- Cada jornada tendrá una duración aproximada de 5 horas (de 9:00 a 14:00 horas).

- Cada equipo disputará 4 partidos de 20 minutos o hasta alcanzar 7 puntos.
- Habrá 10 minutos de descanso entre partidos.

8.3.- • En el campo, los equipos deberán tener 5 jugadores/as de los cuales, 2 deberán ser chicas y 3 chicos, o al contrario.

8.4.- El Espíritu de Juego se gestionará digitalmente mediante formularios accesibles por código QR, que deberán cumplimentar conjuntamente el profesorado y el alumnado tras cada partido.

8.5.- En las primeras ocho jornadas la distribución será aleatoria. A partir de la jornada 9 se organizará en función de la clasificación obtenida.

8.6.- Durante cada jornada, el equipo de monitores y monitoras será responsable del montaje y desmontaje de los campos, la organización de los partidos, la gestión de resultados y la supervisión del desarrollo del torneo.

8.7.- En cada campo habrá, al menos, una persona monitora supervisando el desarrollo del juego y el círculo de Spirit.

9. CALENDARIO:

El calendario, sedes y fechas se detallan en el cuadro correspondiente.

El horario aproximado de competición será de 10:00 a 13:00 horas. Los equipos serán recogidos en sus centros entre las 8:00 y 9:00 horas y regresarán antes de las 14:00 horas.

ZONAS	JORNADA	FECHA	SEDE
FASE PREVIA DE GRUPOS			
NORTE	J1	07/04/2026	Campo de Fútbol El Molino (Icod de los Vinos)
	J2	09/04/2026	Complejo Deportivo El Mayorazgo (La Orotava)
SUR	J3	14/04/2026	Campo de fútbol Adeje (Adeje)
	J4	16/04/2026	Campo Municipal Juanito Marrero (San Miguel)
METRO 1	J5	21/04/2026	Servicio de Deportes ULL (La Laguna)
	J6	23/04/2026	Servicio de Deportes ULL (La Laguna)
METRO 2	J7	28/04/2026	Campo municipal Juan Santa Maria (Santa Cruz)
	J8	30/04/2026	Campo municipal Juan Santa Maria (Santa Cruz)
FASE DE GRUPOS			
NORTE	J9	05/05/2026	Complejo Deportivo El Mayorazgo (La Orotava)
SUR	J10	07/05/2026	Campo de Fútbol Adeje (Adeje)
METRO 1	J11	12/05/2026	Servicio de Deportes ULL (La Laguna)
METRO 2	J12	14/05/2026	CIAT (Santa Cruz)
SEMIFINAL			
METRO 1/2	J13	19/05/2026	Servicio de Deportes ULL (La Laguna)
NORT/SUR	J14	21/05/2026	CIAT (Santa Cruz)
FINAL INSULAR			
TODA LA ISLA	J15	16/06/2026	CIAT (Santa Cruz)

10. PREMIOS:

- Se entregarán trofeos a los centros clasificados en primer, segundo y tercer lugar, así como al equipo campeón de juego limpio en cada fase previa y en la fase final.
- Se entregarán entradas para el Siam Park a cada participante de los centros clasificados en primer, segundo y tercer lugar en la fase final, así como a su profesorado acompañante.

11. OBLIGACIONES DEL CENTRO:

11.1.-El profesorado responsable de este programa deberá pertenecer al departamento de Educación Física, de cara a una mejor coordinación de recursos y fomentar la participación de su alumnado en el mismo. De esta manera, será la persona encargada de coordinar con la empresa adjudicataria todos los aspectos relativos a la organización de las actividades, así como de la gestión de la inscripción del alumnado que participa en ellas.

11.2.- El centro deberá remitir debidamente cumplimentado, firmado y sellado el certificado del centro educativo con el listado de participantes que integren su equipo o equipos.

11.3.- Autorizaciones: el centro deberá garantizar que todo el alumnado que participa en esta actividad haya presentado la correspondiente autorización debidamente cumplimentada y firmada por sus responsables, debiendo ser entregada a la coordinación de la empresa antes del inicio de la actividad.

11.4.- El centro deberá comprometerse a colaborar con la organización de las actividades y cumplir con la normativa específica de cada una de ellas.

11.5.- Una vez confirmada la actividad o actividades en las que podrá participar su centro, se trabajará de manera proactiva junto con la empresa adjudicataria de cara a integrar lo mejor posible estas actividades en el currículo propio de Educación Física, colaborando en todo lo relativo al conocimiento de la actividad por parte del alumnado que vaya a participar, el conocimiento de la normativa, la inscripción del alumnado, etc.

11.6.- Notificar con suficiente antelación sobre las cuestiones especiales relativas al estado de salud del alumnado que vaya a participar que deban tenerse en cuenta, así como las posibles adaptaciones precisas para garantizar la seguridad y buen funcionamiento de la actividad.

11.7.- El profesorado que participa como responsable de grupo en esta actividad deberá estar localizable en todo momento y llevar teléfono móvil cargado durante toda la jornada.

12. SEGUROS:

12.1.- La Organización dispondrá de una póliza de seguros de Responsabilidad Civil, en cumplimiento de la legislación vigente.

12.2.- En caso de accidente, las personas participantes estarán cubiertas por un seguro de accidentes.

ANEXO

Normativa de Juego

Se jugará de acuerdo con la normativa de Ultimate Frisbee aprobada por la World Flying Disc Federation (WFDF), aunque se realizarán adaptaciones en función de la edad y los conocimientos del alumnado participante:

1. El objetivo del juego es anotar puntos.
2. El frisbee o disco se mueve únicamente mediante pases o lanzamientos, ya que a la persona lanzadora no le está permitido caminar o correr con el disco. No se puede correr con el frisbee en la mano; únicamente se permite continuar la inercia de la carrera en el momento de la recepción.
3. Cuando un pase es incompleto, interceptado, bloqueado, cae al suelo o entra en una zona fuera del terreno de juego, se produce un cambio de posesión. Si la persona defensora toca el frisbee, este no cae al suelo y posteriormente lo controla una persona atacante, el juego continúa.
4. Se puede pasar el disco en cualquier dirección (hacia adelante, hacia atrás o lateralmente), sin limitación de sentido.
5. Se anota un punto cuando se recibe un pase dentro de la zona de gol y cualquier parte del cuerpo entra en contacto con el área que se está atacando.
6. Cada periodo de juego y cada gol comienzan con un saque inicial, que consiste en el lanzamiento del disco hacia la zona de anotación contraria por parte de una persona del equipo que saca. En cuanto el disco es lanzado, todas las personas jugadoras pueden moverse en cualquier dirección.
7. No se permite la defensa doble sobre la persona que posee el frisbee; la defensa debe ser individual. Si se produce una defensa doble, la persona atacante debe señalar "Doble defensa".
8. Existe un máximo de 10 segundos para realizar el pase. La persona que defiende cuenta en voz alta desde uno hasta diez. Si no hay cuenta, no existe obligación de lanzar el frisbee.

9. La distancia defensiva mínima debe ser de, al menos, un frisbee. No se permite defender en contacto ni tocar a la persona rival. La persona atacante debe indicar “Espacio” si no se respeta la distancia o “Falta” si la situación es reiterada.
10. No se permite el contacto físico. El Ultimate no es un deporte de contacto, por lo que se debe defender sin tocar ni empujar. En caso contrario, se considerará falta. El contacto fortuito no se considera falta y son las propias personas jugadoras quienes valoran la situación.
11. No habrá arbitraje externo. Se confía en el juego limpio y la deportividad, siendo las propias personas jugadoras quienes aplican y gestionan las reglas.
12. En su lugar, habrá personas observadoras o dinamizadoras que ayudarán a resolver las jugadas mediante su opinión cuando esta sea solicitada, cuando hayan transcurrido 30 segundos desde el inicio de la discusión o cuando se considere necesario para el buen desarrollo del partido.
13. Cuando dos personas jugadoras capturan el frisbee simultáneamente, la posesión corresponde al equipo atacante; no se producen luchas por el disco.
14. El equipo que anota será el encargado de poner el disco en juego, lanzándolo al equipo contrario situado en la zona opuesta.
15. El juego finaliza cuando un equipo alcanza 15 puntos o cuando concluye el tiempo de juego. En caso de empate al finalizar el tiempo, el equipo que anote el siguiente punto ganará el partido.

Promoción del juego limpio (“Spirit of the Game”)

Se fomentará el juego limpio o *Spirit of the Game*, característico de este deporte:

1. Cada persona jugadora y el profesorado deberán conocer y respetar las reglas básicas del juego.
2. Habrá personas observadoras (no árbitros o árbitras) que podrán ofrecer su opinión para ayudar a resolver jugadas dudosas.
3. Antes del comienzo de cada partido se realizará el saludo entre ambos equipos.
4. Al finalizar cada partido, los equipos se reunirán en círculo alternando a sus integrantes. Cada equipo contará con una persona portavoz que comentará y agradecerá el desarrollo del encuentro. Posteriormente, cada participante saludará a su oponente en señal de reconocimiento.
5. Tras cada partido, los equipos evaluarán el juego limpio del equipo contrario según cinco categorías:
 - Conocimiento y respeto de las normas: valoración del uso adecuado de las reglas.
 - Comunicación: valoración del tono y la actitud comunicativa.
 - Actitud positiva: valoración de disculpas y comportamiento ante errores o faltas.
 - Contacto físico: valoración del respeto al juego sin contacto innecesario.
 - Comparación de juego limpio: autoevaluación en relación con el equipo oponente.

Las puntuaciones en cada categoría van de 0 a 4, donde 0 indica un juego limpio muy deficiente y 4 un juego limpio excelente. Habitualmente, las puntuaciones más frecuentes son 1 (bajo), 2 (normal) y 3 (bueno).

El personal monitor apoyará a los equipos en la cumplimentación y valoración del juego limpio, con el fin de evitar penalizaciones y favorecer la reflexión y el aprendizaje. También se tendrá en cuenta el comportamiento del profesorado y de las personas responsables de los equipos.